



**Fakulti Seni Gunaan Dan Kreatif**

## **SENI VIDEO SEBAGAI MEDIUM KRITIKAN SOSIAL**

**Valerie Anak Michael**

**2007**

## BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS / LAPORAN

JUDUL : SENI VIDEO SEBAGAI MEDIUM KRITIKAN SOSIAL

**SESI PENGAJIAN : 2004 / 2007**

Saya VALERIE ANAK MICHAEL mengaku membenarkan tesis / Laporan \* ini disimpan di Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia dengan syarat – syarat kegunaan seperti berikut:

1. Tesis / Laporan adalah hakmilik Universiti Malaysia Sarawak
2. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja.
3. Pusat Khidmat Maklumat akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat pendigitan untuk membangunkan Pangkalan Data Kandungan Tempatan
4. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat salinan tesis / laporan ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi
5. \* sila tandakan ☒

☐

SULIT

☐

TERHAD

☐

TIDAK TERHAD

( mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan seperti termaktub di dalam AKTA RAHSIA RASMI 1972)  
( Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh Organisasi / badan di mana penyelidikan dijalankan )

Disahkan

\_\_\_\_\_  
Tandatangan Penulis

\_\_\_\_\_  
Tandatangan Penyelia

Tarikh:

Tarikh :

Alamat Tetap:  
Kampung Tana Buda,  
94700 Serian, Sarawak

Catatan : \* Tesis / Laporan dimaksudkan sebagai tesis bagi Ijazah Doktor Falsafah, Sarjana dan Sarjana Muda  
\* Jika Tesis / Laporan ini SULIT atau TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa / organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh tesis / laporan ini perlu dikelaskan sebagai SULIT atau TERHAD

Projek bertajuk Seni Video Sebagai Medium Kritikan Sosial telah disediakan oleh Valerie anak Michael dan telah diserahkan kepada Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif sebagai memenuhi syarat untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian (Seni Halus ).

Diterima untuk diperiksa oleh:

---

( En. Anuar bin Ayob)

Tarikh :

---

## **Penghargaan**

Terlebih dahulu, penulis ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada para pensyarah yang banyak memberi sokongan kepada penulis dalam menghasilkan karya dan penulisan tesis ini. Para pensyarah seperti Encik Zulkalnain Zainal Abidin, Encik Anuar Ayob, Encik Yakup Mohammad Rafee, Encik Awangko Hamdan Awang Hamdan, dan Encik Wan Jamarul Imran Wan Thani.

Selain itu, penulis juga berterima kasih kepada rakan yang terlibat dengan penggambaran video dan memberi informasi mengenai *Black Metal*. Tidak lupa juga dengan rakan sekelas yang sentiasa memberi sokongan dan tunjuk ajar kepada penulis sepanjang tesis dan karya dihasilkan.

## **Isi Kandungan**

### **Bab 1 Pengenalan**

Pengenalan .....	1-2
Metodologi .....	2-3
Kajian Masalah .....	3
Hipotesis .....	3
Metodologi Penyelidikan.....	3-4

### **Bab 2 Kajian Penyelidikan**

Video .....	5
Seni Video .....	5
Latar Belakang Seni Video .....	6-7
Seni Video Dalam Kritikan .....	7-14

### **Bab 3 Kenyataan Karya**

Pendahuluan .....	15
Latar Belakang .....	15-17
Video Pertama ( Klip Black Metal ) .....	17-18
Video Kedua ( Kritikan / Bangkang ) .....	19-21
Gaya Persembahan Karya .....	21
Kepentingan Karya.....	22

Sumbangan .....	22-23
Rujukan .....	24-25
Lampiran .....	26-34

### **Abstrak**

Kajian ini dilakukan untuk mengkaji keberkesanan video sebagai medium pengucapan dalam menyampaikan kritikan – kritikan sosial pada masa kini, pengkaji ingin memerhati reaksi audien melalui interpretasi dan refleksi mereka terhadap isu – isu yang diketengahkan dalam video.

### ***Abstract***

*This research is to study video as a medium of expressing criticism toward social issue now a day. Apart from that, the researcher wants to observed audience's reaction through their interpretation and reflection on the issues which being highlighted in the video.*



# **BAB 1**

## **PENGENALAN**

### **Pengenalan**

Seni video telah mula bertapak di Malaysia sekitar tahun 1980 – an dan mula berkembang dengan meluas pada tahun 1985. Seni video ini adalah merangkumi cantuman antara seni halus, penggunaan media dan pengaplikasian teknologi dalam pengolahan karya.

Video yang dihasilkan oleh pengkaji adalah menjurus kepada isu yang melibatkan aspek sosial yang sedang berlaku dalam institusi masyarakat dan memasukan elemen naratif. Maka melalui pengucapan berbentuk begini, ia merupakan salah satu kaedah untuk mengkritik isu – isu sosial yang sedang berlaku dalam masyarakat.

Kritikan ini akan dilihat dalam aspek pandangan persepsi seni. Hal ini kerana dalam seni juga mempunyai suara untuk mengkritik sama juga dengan pendekatan sosial juga mempunyai pendekatan tersendiri untuk mengkritik tetapi berdasarkan perspektif yang berbeza.

Selain itu, kajian terhadap audio juga turut menjadi elemen penting dalam penghasilan video. Maka dengan ini, kritikan terhadap audio yang seiring dengan visual video yang dipaparkan.

Maka, seni video yang wujud secara tidak langsung akan memberi kesan interaktif dengan penonton yang datang untuk menilai sesebuah karya. Audio yang ( bunyi ) ini diterapkan dalam karya adalah berdasarkan dengan kesesuaian visualnya. Selain mementingkan audio, aspek interaktif dalam melihat karya mempunyai

interaksi antara penonton dengan artis , persembahan, pergerakan bunyi serta imej yang dipaparkan.

Seni video yang menyampaikan mesej seiring dengan kritikan terhadap isu – isu sosial yang diadaptasikan dari persekitaran yang sentiasa mengalami perubahan selaras dengan perkembangan masa kini. Di samping itu juga, pengembangan ironis dan paradok dalam menghasilkan karya juga akan menimbulkan perdebatan dan persoalan kerana memperlihatkan ciri – ciri kepenggunaan teknologi multi media dalam menyampaikan isi minda pengkaji.

Artis seperti Hasnul Jamal Saidon telah menghasilkan karya beliau yang bertajuk “ Kdek! Kdek! Ong!” yang menggunakan penggabungan video dengan arca untuk mempersembahkan karya beliau. Dalam karya ini, beliau telah mengkritik masyarakat tempatan yang masih berada dalam takuk pemikiran yang cetek padahal di dunia luar telah berlaku arus perkembangan teknologi yang amat pesat.

## **Metodologi**

Kaedah yang akan digunakan untuk menghasilkan karya adalah menggunakan kaedah kuantitatif dan kualitatif. Dalam kualitatif, pengkaji akan menggunakan teknik fotografi, sejarah dan kajian analisis. Bagi aspek sejarah pengkaji akan mengkaji tahun mulanya menggunakan video di Malaysia.

Pengkaji juga akan membuat kajian mengenai isu yang akan dikritikkan dan membuat analisa mengenai karya yang akan dilaksanakan kelak. Selain itu, pengkarya juga akan menggunakan foto – foto yang berkaitan dengan isu yang dipaparkan. Hal ini untuk memaparkan bukti dan alasan yang kukuh untuk menyangkan isu yang hendak disampaikan.

Dari aspek kuantitatif, pengkaji akan menggunakan teknik kumpul data ( *data collecting* ). Melalui kaedah ini, pengkaji akan mengumpul data mengenai isu yang akan dikritik.

### **Kajian Masalah**

- a) Karya berbentuk ini agak terhad memandangkan pengkaji di Malaysia kurang melibatkan diri dalam seni video maka pengkaji hanya merujuk kepada rujukan artis luar negara sahaja.
- b) Pengkaji harus mengolah karya dari bentuk sains sosial ke bentuk seni maka pengkaji perlu mengkaji isu terlebih dahulu untuk mendapatkan respon daripada penonton untuk memahami karya yang dihasilkan.
- c) Pengkaji perlu mengajak penonton untuk memahami karya yang berbentuk medium baru agar mereka boleh menerima karya visual yang berbentuk video selain karya lukisan.

### **Hipotesis**

- a) Pengkaji dapat memanfaatkan video sebagai bahan untuk membuat kritikan terhadap sesuatu isu.
- b) Video mampu menyampaikan mesej kepada masyarakat dalam bentuk visual.

### **Metodologi Penyelidikan**

Terdapat dua jenis rujukan telah dibuat iaitu rujukan primer dan rujukan sekunder. Dari aspek rujukan primer, struktur wawancara telah digunakan untuk

mendapatkan informasi. Selain itu, rujukan sekunder adalah merupakan data sokongan untuk proses kajian.

Bahan rujukan adalah merangkumi buku, majalah, artikel dari internet:

i ) Majalah

Majalah yang dijadikan sebagai bahan rujukan adalah majalah keluaran Karang Kraf iaitu Dewan Siswa dan Dewan Masyarakat keluaran pada bulan Februari 2006. Dalam majalah ini banyak menerangkan dan menghuraikan mengenai gejala tidak sihat ini dan implikasinya.

ii ) Internet

Laman web yang menyediakan informasi mengenai latar belakang serta membincangkan isu *Black Metal* sama ada dari segi positif atau negatif.

## **BAB 2**

### **KAJIAN PENYELIDIKAN**

#### **Video**

Menurut petikan kata – kata *Graham* dalam buku *New Media in Late 20th Century*, video merupakan data asli yang disampaikan pada masa yang sama yang merekod kejadian di lokasi pada masa itu juga.

Dalam *Frank Popper* dalam buku tulisan beliau *Art Of The Electronic Age*, menyatakan video memainkan peranannya sebagai lambang koresponden dengan memastikan komunikasi yang pantas melalui imej yang dipindahkan.

Menurut Kamus *Advanced English Dictionary* menyatakan,

‘ video is a copy of a film or television programme or a filmed recording of an event on magnetic tape, that you watch using a video recorder and television set. ’

Video secara umumnya kita ketahui dapat merakam sesuatu aktiviti pada masa itu juga dan ia merupakan sesuatu yang berbeza dengan sinema.

#### **Seni Video**

Menurut *Michael Rush* dalam buku tulisan beliau *Video Art* ( 2003 ) seni video merupakan medium yang luar biasa dan ditayangkan di skrin dengan kewujudan yang lebih daripada 35 tahun.

Selain itu, menurut buku tulisan *Frank Popper*, seni video mendukung maksud bantahan kepada televisyen komersial. Gaya ini banyak dipraktikkan oleh sesetengah artis pada awal 1960 – an.

Seni video pada awalnya telah dipelopori oleh *Nam June Paik* dan *Wolf Vostell*. Karya mereka telah pertama kalinya dipamerkan di *Gallery Parnasse* di *Wupperstal* pada tahun 1963. Seni video sekarang – kurangnya terbagi kepada enam praktik yaitu:

- a) penggunaan teknologi dalam visual imejan
- b) merakam aksi dalam bentuk seni konseptual
- c) video gerila
- d) kombinasi antara video kamera dan monitor dalam arca, persekitaran dan instalasi
- e) persembahan langsung dan karya komunikasi yang melibatkan video
- f) kombinasi antara kajian teknologi yang maju khususnya komputer dengan video.

### **Latar Belakang Seni Video**

Jika menyingkap kepada sejarah awal seni video, medium ini telah mula diekplorasi pada tahun 1960-an. Seni Video telah mula dipersembahkan di Amerika Syarikat dan mula meluas di Eropah pada sekitar 1970 –an. Karya – karya pada masa itu cenderung kepada militarisme, keamanan, dan seni pop. Skrin televisyen yang pada asalnya berfungsi sebagai bentuk konvensional tetapi telah diaplikasikan dalam stereotaip. Artis telah mula mencabar keupayaan televisyen sejak awal ciptaannya dari aspek fungsi teknologinya secara formal.

Seni ini mula dipelopori oleh dua artis iaitu *Nam June Paik* dan *Wolf Vostell*. Mereka berdua telah memperkenalkan medium baru dalam arena seni tampak dunia. Karya mereka telah pertama kalinya dipersembahkan di stesen penyiaran di

WGBH- TV of Boston dalam rancangan ‘ *Broadcast Jazz Workshop*’. Mereka telah melakukan karya secara eksperimental kepada imej pada masa itu.

### **Seni Video Dalam Kritikan**

Penyelidikan yang dibuat adalah khusus dalam kajian kepada seni video dalam membuat kritikan yang memberi fokus kepada sosial.

Video secara amnya melihat kepada persepsi pandangan pengkarya kepada suasana persekitaran. Dengan adanya kombinasi ini, maka pengkarya berperanan dalam mencari bahan materialnya untuk dipersembahkan dalam monitor televisyen. Hal ini secara langsung akan memperlihatkan inti pati dalam sesuatu isu – iaitu perkara yang diperlihat dengan perkara yang memperlihatkan dalam isu terbabit. Sebagai seni yang selari dengan perubahan masa, video telah memainkan peranannya dalam merakam dengan memainkan fungsinya seperti memutar pita dan sebagainya. Artis – artis seperti *Bill Viola*, *Gary Hill*, dan *Vito Acconci* banyak mempraktikkan video sehinggakan ia sudah menjadi sebahagian daripada kekompleksan dalam minda dan media dalam menggalakkan prejudis dalam politik dan jantina.

Dengan ini, seni video boleh melambangkan pelbagai perlambangan dan metamorfosis seperti masyarakat, individu, budaya, kehidupan harian, kritikan terhadap politik, ekonomi serta sosial, dan teknologi.

Biar kita lihat kepada metamorfosis dari aspek masyarakat yang banyak menimbulkan persoalan dan jawapannya. Misalnya, projek video yang telah dihasilkan *Michael Riley* dan *Destiny Deacon* dengan karya mereka yang bertajuk “ I don’t wanna be a bludger”. Hasil kritikan video ini menimbulkan senario yang membelenggu masyarakat kulit hitam di *Australia*. Meskipun video ini menerapkan

elemen lucu oleh masyarakat kulit hitam namun terdapat cerita di sebaliknya. Video ini ditujukan kepada orang asli *Australia* yang menjadi mangsa kepada kolonialisme yang dipinggirkan di Perumahan Kerajaan dan *Deacon* turut menciptakan perkataan ‘blak’.

Penggunaan video dalam menyampaikan rakaman video dengan buatan sendiri dan tarikan media untuk mengupas kehidupan sebenar. Hal ini kerana mereka menyarankan masyarakat untuk meragui kesahihan media dan pemalsuan dalam dunia politik. Video yang telah menggunakan kaedah penyiasatan media dan sikap obsesi terhadap pengkaryawan di sana juga memberi pendedahan dalam siapa yang berkonspirasi dalam memelihara karya seni yang didorong oleh pasaran yang lumayan dan bukannya estetika seni.

Video yang mengekalkan ciri – ciri interaktif yang bersifat dinamik mampu menciptakan elemen yang merangkumi aspek seperti yang diperlukan dalam video iaitu bunyi, imej dan pemerhati untuk berfungsi secara bersama dalam refleksif.

Memandangkan dalam seni visual terdapat pelbagai medium yang boleh menyampaikan idea kerana dahulunya idea disampaikan dalam bentuk medium sejuk dan sebaliknya. Karya – karya yang menggunakan media elektronik semasa seperti video, internet dan komputer dijadikan sebagai rujukan kepada skrin budaya yang menggunakan bahasa visualnya dan imaginatif untuk melahirkan lanskap sosial dengan menggunakan budaya skrin sebagai penerokaan sebenar.

Malahan, seni video juga mempersembahkan resolusi dalam teknologi digital yang membolehkan artis menghasilkan imej bergerak dengan aplikasi teknologi untuk ekspresi artistik. Hal ini dapat dibuktikan dari buku yang bertajuk *Video Art*, hasil tulisan *Michael Rush*.



*'Video Art will celebrate the breadth of this medium right up to the present revolution of digital technology, is available, frequently a combination of technologies, for their artistik expression'.*(muka surat 8).

Biar kita lihat contoh pada artis yang bernama *Bill Viola*, beliau merupakan seorang artis video yang berkarya yang di luar kemahirannya dalam medium yang digunakan. Hal ini dapat dibuktikan karya - karya yang mengetengahkan teknologi yang maju dan membolehkan karya beliau terhasil dalam bentuk spiritual. Video yang dihasilkan pada kebiasaanya akan dirujuk kepada ahli teologi dari barat dan ahli falsafah dalam mistik dari negara timur untuk menghasilkan mood dalam video beliau.

Maka, tidak salah jika kita mengambil medium video sebagai bahan untuk mengkritik isu – isu. Memandangkan gejala ini telah menular di negara kita, pengkaji telah menggunakan pendekatan seni sebagai medan untuk mengkritik budaya *Black Metal*, politik dalam peperangan, dan kemiskinan. Kritikan yang dilontar boleh disampaikan secara sinis, sindiran, tersirat ataupun tersurat.

Selain itu, pendekatan video yang membuat kritikan juga mentafsirkan kritikan secara metafora yang dapat mendukung maksud yang hendak disampaikan. Umumnya, jika terdapat individu tidak berpuas hati atau kurang senang terhadap sesuatu isu, maka rasa ingin mengkritik sesuatu isu, maka secara automatiknya akan muncul. Dengan ini, saluran ini akan menjadi medan karyawan untuk berkomunikasi dengan audien sama ada menyokong atau mengkritik selaras dengan 'bahasa' masing - masing sesuai dengan modenisme dan acuan negara kita sendiri.

Pada masa kini, karya seni bukan lagi hanya milik artis sahaja tetapi dikongsi juga dengan pemerhati serta audien ( tidak kira medium yang digunakan ). Lebih – lebih lagi dengan karya yang melibatkan perkembangan semasa. Kontrakdisi ini perlu memberi pengucapan yang benar kepada audien kerana ia juga melibatkan arena seni dan salah satu media massa yang bersuara dari arah perspektif lain.

Dalam menganalisa kritikan ( jika kita tidak setuju ) terhadap isu, pengkarya perlu mengkaji emosi penonton serta pelakon yang melakonkan watak yang beremosi juga. Dalam kontek emosi di sini adalah melambangkan mimik muka pelakon dalam melakonkan watak - watak beremosi seperti sedih, gembira, kaku, benci dan sebagainya. Sebagai contoh , gejala *Black Metal* merosakkan akhlak remaja dengan meracuni pemikiran mereka dengan lagu – lagu pemujaan dahulu sebelum meresapkan pengaruh – pengaruh lain kepada pengikutnya. Maka, dengan ini sekali gus kita akan berasa kurang senang dengan insiden ini. Secara automatiknya, mimik muka kita akan beremosikan marah, benci dan menentang.

Selain itu, emosi yang diluahkan secara realisme akan memperlihatkan para penonton akan berasa mungkin perasaan tersentak dan terkejut ataupun jika kita tidak melihat secara lahiriah tindak balas tetapi ia masih dapat dirasai. Biar lihat contoh lain pula, karya yang berunsurkan anti peperangan. Yang pastinya visual yang dipaparkan adalah mengenai kesedihan mangsa, kematian, kesengsaraan dan kekejaman. Reaksi penonton pasti akan memberi respon terhadap visual tersebut.

Secara amnya, seni video juga mempunyai karektor yang sama dengan unsur teater dan metafora yang membolehkan penontonnya untuk berfikir. Sama seperti jika video tersebut berkaitan dengan mengkritik isu sosial. Video tersebut juga perlu

sokongan perlambangan atau metafora agar penonton dapat mengapresiasi rencana itu.



*Figura 1:  
Contoh mimik muka*

Dengan ini, pemikiran yang kritis dan kreatif akan tercetus dalam berkarya agar penontonnya boleh menilai dan lebih baik lagi sekiranya mereka perlu berfikir seketika untuk memahami karya seseorang artis. Karya yang berjaya mengolah metafora yang baik adalah menyebabkan penonton untuk memahami isi tersirat yang ingin disampaikan oleh pengkarya.

Tambahan pula, dalam berkarya secara mengkritik ini, pengkarya menyertakan persoalan mengenai persepsi daripada pandangan orang, maksud yang hendak disampaikan, tujuan, realistik dan minda. Malahan, dimensi moral yang hendak diterapkan juga tidak kurang pentingnya juga.

Dengan ini, seseorang artis video tidak akan menggunakan kaedah yang mudah dalam merencanakan karya tetapi memasukkan elemen yang membolehkan penonton berfikir dan menilai serta menganalisa isi kandungan. Ia sama juga dengan jenis – jenis aliran yang diaplikasikan sama ada aliran konseptualisme, minimalisme, dan seni

pop asalkan artistiknya masih dikekalkan. Artistik ini dikekalkan kerana untuk mengelakan pemahaman terhadap video tidak mengelirukan penonton yang kurang arif dalam wacana seni video.

Pemahaman mengenai karya berbentuk video diterangkan konsep yang hendak disampaikan agar tidak mengelirukan audien yang menginterpretasi sesebuah karya. Melalui perencanaan ini, penilaian audien terhadap media video lebih mengaprisiasikan seni ini sejajar dengan media lain.

Kenyataan ini dapat disokong dari buku tulisan *Michael Rush* yang bertajuk “*Video Art*”, iaitu

*The Story of Video Art embraces all the significant art ideas and forms of recent times – Abstract, Conceptual, Minimal, Performance and Pop art, photography and digital art. ( muka surat 8 )*

Namun kenyataan ini dikata sebaliknya oleh *David Morgan* dalam tulisan hasil kajian beliau dalam menilai karya *Bill Viola*. Dalam tulisan beliau bertajuk *Spirit and Medium, The Video Art of Bill Viola*, menyatakan

*‘This fact and features of The Crossing suggest, moreover, that, in contrast to video informed by conceptualism, minimalism and pop art much of Viola’s oeuvre is best described as Baroque.( muka surat 93).*

Kenyataan ini dikeluarkan bagi karya *Bill Viola* yang bertajuk *The Crossing* yang banyak mengambil karektor yang berunsurkan teater dan metafora.

Namun bagi pengkaji, selain aliran kosepsualisme yang diperkatakan dalam kebanyakan buku seni, pengkaji berpendapat aliran lain juga boleh diketengahkan dalam seni video seperti surealisme, abstrak dan abstrak ekspesionisme. Hal ini kerana kaedah ini lebih menonjolkan kepada simbolisme.

Sejajar dengan itu, artis – artis lama yang mengetengahkan karya yang melibatkan kritikan adalah seperti *Muntadas* ( 1942, *Spain* ), dengan menggunakan televisyen dan media massa dengan kerjasama institusi kerajaan untuk menghasilkan video dan media instalasi sebagai platform untuk mendedahkan hipokrit dalam media. Contohnya karya beliau iaitu *Between the Lines* yang dihasilkan pada tahun 1972.

Dalam karya ini, beliau telah mengkritik berita yang berunsurkan penipuan disiarkan dalam berita komersial pada setiap malam. Kritikan sebegini telah menggunakan pendekatan aliran seni konseptual. Melalui kajian yang telah dibuat, artis tersebut telah menggunakan disiplin pernyataan tulisan mengenai keterangan maksud yang hendak disampaikan, visual orang sedang menyampaikan berita dan imej jarum jam yang menunjukkan pukul 10 malam.

Di Malaysia, artis – artis yang berkecimpung dengan karya yang berlandaskan kritikan sosial seperti Wong Hyo Cheong dan Hasnul Jamal Saidon. Biar kita lihat contoh karya Hasnul Jamal Saidon yang bertajuk “Kdek, Kdek, Ong!”, yang disamakan beliau dengan perumpamaan Melayu seperti “ Seperti katak di bawah tempurung”, yang memikul maksud sempit pemikiran sehingga tidak mengambil inisiatif untuk keluar daripada kawasan kurungan sendiri.

Katak yang berada dalam monitor video tersebut sedang melompat – lompat untuk mencuba keluar daripada monitor manakala barisan tempurung kelapa hanya tersusun senyap dan pasif ( tidak membuat apa – apa tindak balas) . Hal ini jelas menunjukkan terdapatnya elemen ejekan terhadap masyarakat di negara kita yang dilambangkan secara metafora. Mesej yang ingin disampaikan adalah dengan tempurung kelapa” adalah mengenai takuk pemikiran yang perlu mengalami perubahan seiring dengan nilai budayanya.

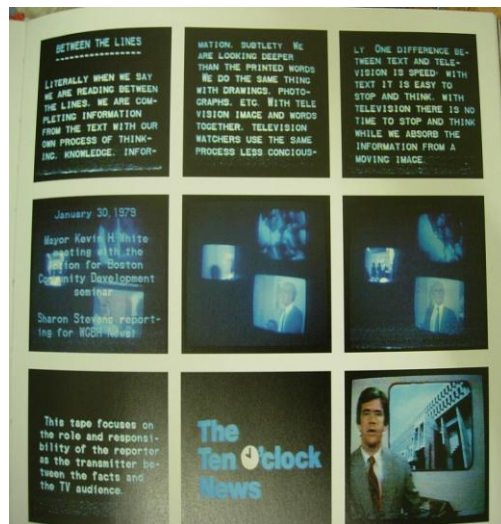


Figura 2:

Artis: Muntadas

Karya: *Between the Lines*

Tahun : 1979

## BAB 3

### KENYATAAN KARYA

#### Pendahuluan

Pengkarya amat berminat dengan isu yang membabitkan isu – isu sosial termasuk dengan isu global yang menjurus kepada globalisasi. Isu yang hangat diperkatakan dalam akhbar dan majalah pada masa kini adalah isu *Black Metal*. Anak – anak muda banyak menentang kepada media kerana mengkritik gejala ini memandangkan ia banyak menentang akidah dan moral.

Namun, pengkarya mengambil inisiatif untuk menentang *Black Metal* dalam aspek moraliti mereka. Meskipun terdapat juga sebilangan golongan masih mengatakan mereka terlibat hanya sekadar mendengar lagu dan muziknya sahaja tetapi secara lahiriahnya sedikit sebanyak telah meresapi pemikiran.

#### Latar Belakang

Penubuhan Black Metal ini pada asalnya berasal dari Norway iaitu pada sekitar penghujung tahun 1980 –an dan awal tahun 1990 – an. Kumpulan muzik seperti *Venom*, *Bathory*, *Mercyful Fate* dan *Celtic Frost* telah memulakan aktiviti Black Metal. Pada asalnya, mereka hanya bermain muzik secara keras sehingga satu peringkat mereka menyimpang sehingga keluar dari landasan. Ciri – ciri *Black Metal* adalah seperti menyanyi dengan vokal yang memekik, memetik gitar dengan laju dan bising, menggunakan *double bass* dan *D – beat drumming* serta menyertakan lirik yang berbentuk memuja syaitan, jahiliah dan mencaci nama Tuhan. Mereka juga

mewarnakan muka dengan menggunakan warna hitam dan putih seolah – olah warna mayat.

Selain itu, mereka juga mempunyai simbol – simbol untuk tujuan pemujaan dan penyembahan berhala. Simbol - simbol yang lazimnya digunakan adalah bermotifkan bintang dan imej kambing hitam tetapi terdapat juga penukaran simbol tersebut kepada imej yang menyeramkan. Simbol menurut *Peirce* ( 1931 ), beliau menjelaskan satu tanda yang merujuk kepada objek yang melambangkan sesuatu yang baik jika tertakluk di sisi undang - undang.

Aktiviti – aktiviti yang dilakukan oleh kumpulan ini adalah meminum darah sembelihan kambing, melakukan aktiviti maksiat secara terbuka, melakukan pemujaan syaitan, membakar kitab serta *bible*.



*Figura 3:*

*Simbol yang melambangkan Black Metal yang mempunyai lima bucu yang berbentuk bintang mempunyai makna yang tersendiri.*